



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE



Game based Learning e gamification

Romina Nesti





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

Cos'è e cosa non è la gamification?

La gamification non è un gioco ma.....





Cosa può essere allora la Gamification
(soprattutto in campo educativo)?

Può essere un ponte tra gioco e lavoro

Tra ludico e ludiforme!





Ludico/ludiforme

- Facciamo qui riferimento al pensiero di Visalberghi il quale afferma che:

“l’attività ludica è: impegnativa, e continuativa, è progressiva e, se involge la presenza di finalità consapevoli, queste son tali che il loro raggiungimento completo segna la fine dell’attività senza che ne sia prevista un’ulteriore funzionalità”

L’attività ludica diventa ludiforme quando non si esaurisce e aggiungiamo noi quando non è completamente libera e spesso viene valutata. L’attività ludica spesso non appartiene ai bambini ma “cade dall’alto”!

Tutte le volte che parliamo del rapporto tra gioco e educazione e gioco e apprendimento (cioè l’utilizzo del gioco come strumento “didattico” volto al raggiungimento di obiettivi) stiamo parlando di game based learning!





Molti riducono oggi il GBL all'utilizzo di videogames o realtà virtuali ma se come le ricerche hanno dimostrato quando si gioca sempre si apprende allora non si può ridurre solo al mondo digitale il GBL.

Il game based learning che utilizza gli strumenti tecnologici e digitali prende il nome di Digital game based learning.

All'interno del digital game based learning si trovano vari "strumenti" da non confondere tra loro: gamification, videogiochi, serious game, mondi virtuali, progetti di coding.

Ciò che rende particolarmente "attraenti" e interessanti tali strumenti sono:

Alto livello di interattività e coinvolgimento; alto livello di immersività nell'esperienza; le possibilità permesse dalla virtualità di "viaggiare" in altri mondi, di sperimentare ruoli e personaggi senza rischi; un particolare rapporto tra ordinario e straordinario.





Videogame

Puramente gioco. Hanno grosse potenzialità didattiche. Hanno un legame molto stretto con la gamification

Seriuos game

Videogiochi nati con un chiaro intento educativo e didattico. Giochi di simulazione o gestionali utili per la formazione e l'addestramento.

Coding

Il coding in educazione riguarda tutti quei progetti e laboratori dove i bambini vanno oltre e dietro lo schermo e imparano a programmare.

Mondi virtuali

Ambienti virtuali con obiettivi diversi, nati come luoghi di incontro oggi sono utilizzati anche per attività di formazione. Sono ricchi di elementi di gamification





Game based Learning

Possiamo inserire la gamification in educazione nel vasto mondo del *Game Based Learning*?

Molti sostengono di no ma...

La gamification diviene tecnica “didattica” che si nutre del gioco e va pensata, progettata e ben organizzata come il gioco non si improvvisa.

Fare gamification significa conoscere bene il gioco...





Se non è un gioco allora cos'è?

La gamification di cui parleremo è un fenomeno che si è sviluppato negli ultimi anni ma le sue radici sono molto più profonde e sono rintracciabili nel “desiderio” e nella volontà di provare “piacere” e “divertirsi” anche laddove non sembra possibile.

Sicuramente i processi di gamification sono legati alla società attuale e allo sviluppo che essa ha avuto nel corso del Novecento.





Gamification!

Il termine gamification fu usato per la prima volta da Nick Pelling programmatore inglese di giochi nel 2002, ma ha acquistato popolarità a partire dal 2010 quando fu utilizzato dall'americano Jesse Schell (anche lui creatore di videogame) durante una conferenza al DICE (Design, Innovate, Communicate, Entertain).





Tante definizioni....

Il termine gamification non è del tutto trasparente ed è usato spesso in maniera “ambigua” e inesatta.

La gamification è:

- L’utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti esterni ai giochi (Deterding, 2011)
- L’uso di elementi di game design all’interno di contesti non di gioco (Werbach, Hunter, 2012)
- L’uso di meccaniche di gioco ed experience design per ingaggiare digitalmente e motivare le persone a raggiungere i loro obiettivi (Burke, 2014)



Dalle definizioni proposte possiamo vedere come la gamification sia un insieme di processi e pratiche dove attraverso l'utilizzo di dinamiche, meccaniche e strategie ludiche si cerca di motivare, attivare e coinvolgere qualcuno ad agire in un contesto non ludico.

Ricordiamoci che la gamification proviene dal mondo del marketing che ha come scopo/obiettivo motivare all'acquisto di un prodotto e la "fedeltà" di un cliente è dunque necessario ripensarla e adattarla ai contesti didattici.





- Alla base dell'utilizzo della gamification vi è la volontà di modificare/indirizzare/gestire un comportamento!
- La logica che vi è dietro le forme più semplici di gamification appartengono al comportamentismo.

